25 ANOS DA SÉRIE MYST

ENTREVISTA

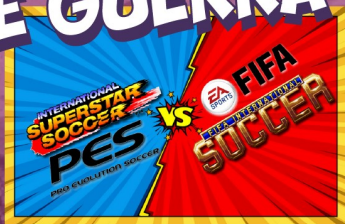
COM O CRIADOR DE

nº 8

ESPECIAL

É GUERRA

E MUITO MAIS!!!

EDITORIAL

Meu nome é Larry; Larry Laffer.

Muito antes de Steve Carell levar humor aos cinemas com "O Virgem de 40 anos", o mundo dos games já vivia as desventuras do quarentão Larry Laffer em Lost Wages, em um dos games mais incomuns lançados até então. Homenageamos a série com um especial abordando os principais games da franquia, além de um bate-papo descontraído com o fanfarrão Al Lowe, veterano da indústria e criador da série. Falando em "dinossauros", preparamos um especial sobre os games baseados na franquia Jurassic Park lançados durante a geração 16-bits, e comemoramos os 25 anos de Myst. Na onda "retro-atual", mostramos uma prévia do que podemos esperar do game nacional Blazing Chrome, com detalhes obtidos diretamente com os desenvolvedores. Embarque conosco em mais esta "conquista", boa leitura!

Johnny Vila - Editor

Revista WarpZone nº 8 - É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora

Direção: Cleber Marques ▪ **Edição:** Johnny Vila, Fabio Reis ▪ **Revisão:** Rafael Belmonte, Pedro Fortunato, Marcio Mageski e Ivo Domenico ▪ **Capa:** Leandro Cruz ▪ **Diagramação:** Cleber Marques ▪ **Edição de Imagens: e Pôster** Edimartin Martins ▪ **Redação:** Fabio Reis, Johnny Vila, Mauricio Silvério, Roberto Rodrigues, André Lima, Cláudio R. Biasin, Djair Magalhães, Zemo e Fabricio Aguiar ▪ **Agradecimentos Especiais:** Marcelo Pelissioli e Al Lowe.

JUKEBOX

Por **Fabio Reis**

BLAZING CHROME

TÁ VINDO AÍ

NOSTALGIA E AÇÃO FRENÉTICA NO MELHOR ESTILO CONTRA!

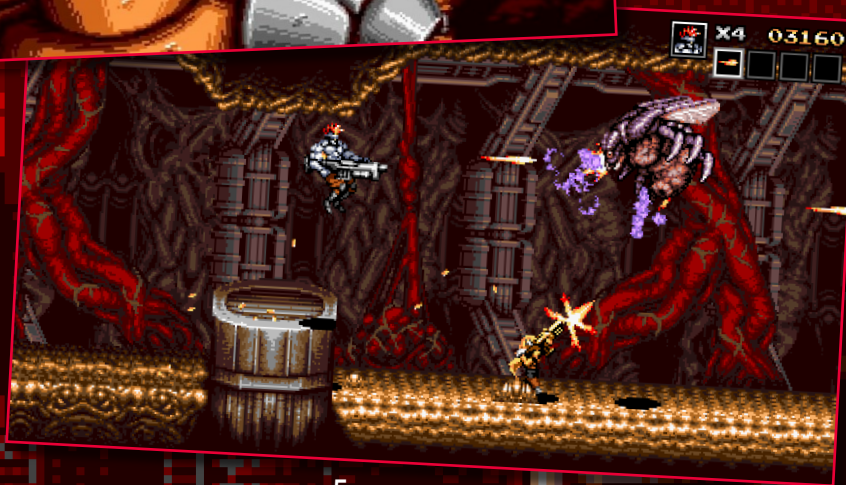
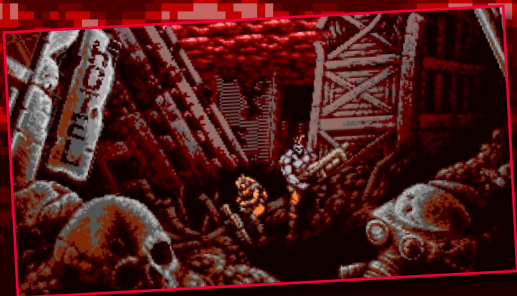
Em 2012, a JoyMasher estreou no mundo dos games com o incrível Oniken, game que tinha em seu DNA o melhor dos jogos 8-Bits .

Agora, a softhouse está de volta com um projeto que vai homenagear os jogos de tiro de 16-bit: Blazing Chrome, inspirado em "Contra Hardcorps" (Mega Drive) e "Contra III" (SNES), que promete seguir à risca a fórmula que tanto amamos, com inimigos correndo pela tela, grande variedade de armas, modo para dois jogadores, chefes gigantes e dificuldade na medida certa!

Para deixar o visual fiel à geração homenageada, "o maior desafio é fazer o jogo parecer antigo", relata Danilo Dias, game designer da JoyMasher.

Eu tive que analisar bastante a arte de jogos da época como Contra, Metal Slug e até alguns jogos obscuros da IREM, como Gun Force 2. O fato de naturalmente eu ter um estilo de pixel art mais próximo do retrô ajuda, mas, ainda sim, tive que pesquisar bastante, além de, claro, detalhes técnicos como manter a paleta do jogo baixa, tentar manter 64 cores por tela, etc".

Após as apresentações em eventos como a Game Developers Conference (GDC) 2018, o projeto tem obtido boa receptividade do público, Danilo ressalta que "o feedback foi muito positivo, eu estava bastante inseguro quanto ao jogo, apanhei bastante na parte de design até conseguir criar levels e garantir um ritmo frenético pro jogo. Foi um grande desafio não só pra mim, mas pro Iuri Nery, que é o programador do jogo".

E sobre o lançamento, conforme Danilo, "não há uma data certa, mas estamos trabalhando com a ideia de lançar ainda esse ano, se não tivermos nenhum problema". ■

CLÁSSICO DO FUTURO

Por **Roberto Rodrigues**

RED DEAD REDEMPTION

MAIS UMA OBRA PRIMA DA MÁQUINA DE SUCESSOS CHAMADA ROCKSTAR

Red Dead Redemption teve um investimento de mais de 90 milhões de dólares em sua produção quando apareceu pela 1ª vez em 2010. Em um primeiro momento, causou certa desconfiança entre os jogadores, alguns até diziam que era apenas um "GTA a Cavalo", mas aos poucos percebemos que a coisa não era bem assim. O enredo gira em torno da história de John Marston que, quando era criminoso, tinha seu bando como uma grande família, mas foi traído, baleado e abandonado por eles durante um assalto a banco, o que o leva a trocar de vida e comprar um rancho para viver em paz com sua família.

Tudo ia bem até que certo dia seu passado vem à tona e oficiais do FBI coagem Marston a caçar e matar seu antigo bando, ameaçando fazer o mesmo com sua família caso ele negasse ajudar.

A REDENÇÃO DE JOHN MARSTON!

Um mundo imersivo, talvez seja a melhor definição para um contexto tão perfeito criado em RDR, pois todos os principais fatores esperados em um game AAA (classificação utilizada para jogos com os maiores orçamentos) se complementam de forma orgânica e orquestrada com maestria. Cenários tão realistas, que em alguns momentos nos fazem quase sentir o cheiro de areia, ou dos rios que compõem suas paisagens. Além disso, temos uma trilha sonora criada perfeitamente para se encaixar em cada cena, em cada diálogo e a cada bala que disparamos.

Aliás, quantas balas disparamos! O jogo foca muito nos tiroteios, afinal, não poderia ser diferente num bom e velho "bang bang", e a Rockstar soube criar duelos excelentes, com armas variadas em missões lineares ou paralelas, onde quer que você leve Marston haverá uma boa troca de tiros.

Uma jogatina on-line impecável e viciante também foi um dos fatores preponderantes para o sucesso do jogo. Diversas modalidades de jogos e desafios co-op em "bando" contra o PC trouxeram um fator replay gigantesco ao game e serviram de base para o que talvez seja hoje em dia o maior fenômeno dos games e da jogatina on-line, estou falando GTA V. Sim, a base do sucesso do GTA V on-line nasceu do conceito de Red Dead Redemption!

Além disso, nosso protagonista tem uma espécie de superpoder chamado Red Eye, que permite que ele enxergue as coisas em câmera lenta, permitindo melhor precisão em duelos, além de poder atirar em vários inimigos em uma fração de segundos.

Seguramente, Red Dead Redemption será um jogo lembrado por muitas gerações como um marco na história dos games, e também irá nos lembrar de que desafiar uma temática que pode parecer obsoleta, neste caso o velho oeste, pode trazer gratas surpresas aos produtores e jogadores.

MATÉRIA

Por **André Lima**

25 ANOS DE MYST
UMA CELEBRAÇÃO AO CLÁSSICO GAME DA CYAN

Alguns jogadores começaram a vivenciar a magia da série Myst nos consoles caseiros em meados dos anos 90, com conversões para o 3DO, em 1995, Saturn e PlayStation, em 1996. Mas a versão de PC já havia apresentado tamanho sucesso, que até o lançamento de The Sims, Myst era o jogo mais vendido da década de 90 nos computadores. Até o ano 2000, foram seis milhões de cópias vendidas de um jogo que, de acordo com os irmãos Robyn e Rand

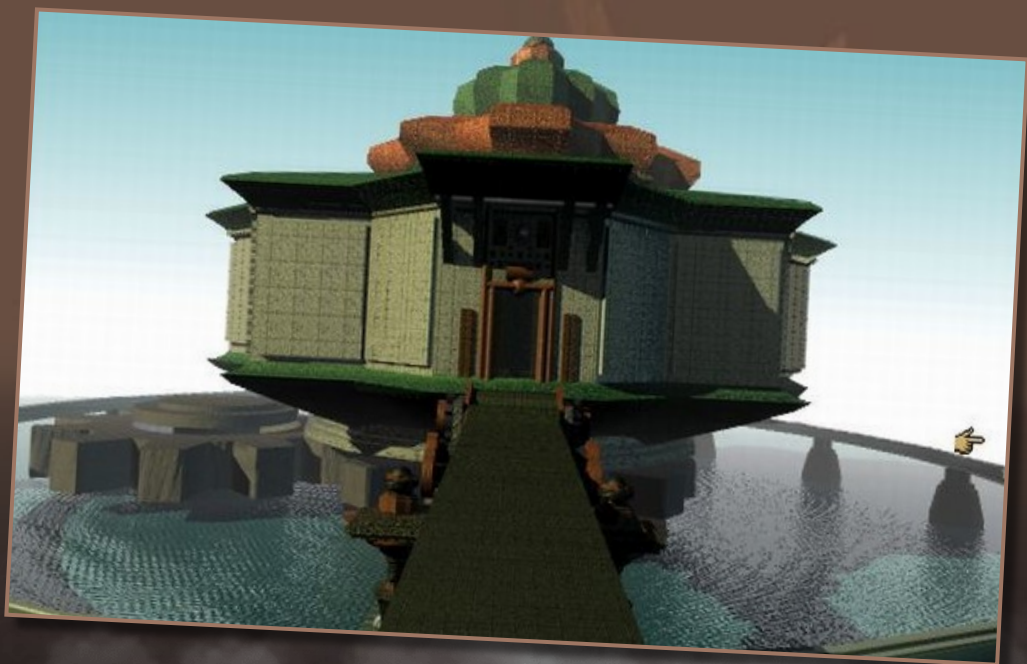
MYST

Miller (criadores de Myst), foi orçado em US$ 265 mil, e não tinha a menor expectativa em vendas, já que a dupla colecionava fracassos financeiros em projetos anteriores.

Vinte e cinco anos depois, Robyn e Rand colhem os frutos de seus trabalhos, celebrando o legado da série com o relançamento de uma coletânea com todos os capítulos da série Myst em formato digital para PC (Windows e MAC).

Além do formato digital, a Cyan (produtora original da série), lançou uma campanha no Kickstarter no início de abril de 2018 para aqueles que estivessem interessados no formato físico, a campanha terminou no dia 24 de maio com mais de dezenove mil colaborações de fãs e um total de 1100% alcançados acima da meta original.

Com o relançamento, os jogadores atuais que não viveram o fervor dos jogos nos anos 90, sentirão na pele o que era queimar os neurônios tentando ajudar Atrus (interpretado por Rand Miller) a desvendar os segredos dos irmãos Sirrus e Achenar, e se aprofundar na civilização D'ni. A série Myst era, literalmente, uma verdadeira fogueira de neurônios, na qual o jogador precisava de máxima atenção para conseguir desvendar as pistas deixadas por livros ou objetos através das "Eras" existentes no game por meio de puzzles.

Myst foi lançado em 1993 para computadores, e rapidamente se tornou febre. Suas vendas ajudaram a alavancar a popularidade de unidades de CD-Rom, juntamente com 7th Guest. O sucesso avassalador fez com que a série ganhasse mais seis jogos: "Myst II: Riven", "Myst III Exile", "Myst IV Revelations" e "Myst V End of Ages", além do spin-off "Uru: Ages Beyond Myst". O primeiro jogo também recebeu versões remasterizadas e um remake chamado "Real Myst". No total, são mais de doze milhões de cópias vendidas mundialmente.

Apesar da franquia não ser mais produzida, a própria Cyan Worlds fez com que Myst fosse lembrado indiretamente lançando "Obduction", game que bebe da mesma fonte da série clássica e é considerado um sucessor espiritual para Myst. Assim como "End of Ages", o jogo traz gráficos renderizados com liberdade para explorar os cenários, mas, desta vez, trazendo atores reais para dentro do jogo. Os complicados puzzles, que fizeram Myst ser o que é, estão lá, mas de uma forma um pouco mais simples, o que não tira seu mérito e não faz com que ele seja algo mais óbvio de se resolver. Obduction foi lançado para PC e PS4 (com suporte ao PS VR).

Aqueles que não estiverem familiarizados com nenhum jogo da série, nem mesmo seu sucessor espiritual, terão a oportunidade de visitá-la pela primeira vez, ou podem comprar Obduction e sentirem o gosto dos anos 90 nos dias atuais. ■

Catherine,
I've left for you a message
of utmost importance in
our fore-chamber beside
the dock. Enter the number
of Marker Switches on
this island into the imager
to retrieve the message.
Yours,
Atrus

TOTAL WAR

Por **Fabio Reis & Colaboradores**

OS TITÃS DA PAIXÃO NACIONAL NO EMBATE DEFINITIVO

O futebol sempre teve espaço nos videogames, minha primeira lembrança foi o game Futebol, do TELEJOGO. De lá para cá, muita coisa mudou, tivemos vários jogos do estilo para todas as plataformas possíveis, muitas franquias nasceram, mas de todas elas, apenas duas conseguiram sobreviver de maneira competitiva, e com fãs apaixonados: FIFA e Winning Eleven (PES). Ambas se tornaram sinônimos de games de futebol, fazendo com que todas as outras franquias simplesmente sumissem do mercado. E são essas duas "sobreviventes" que vão batalhar nessa edição do TOTAL WAR!

FIFA

A EA já tinha grande experiência com jogos de esportes, "MADDEN", "NFL" e "NHL" já estavam estabelecidos, mas ela via em jogos como "Sensible Soccer" um novo mercado a ser explorado. Os executivos da empresa não tiveram dúvidas, correram atrás da FIFA e fecharam a parceria que já dura 25 anos! FIFA, assim como todos os jogos da EA, passou por grandes transformações e a cada ano arrebata novos jogadores. Em ano de Copa do Mundo, o jogo fica ainda melhor com as seleções, bolas, e estádios oficiais.

ISS/PES

Apesar da KONAMI fazer jogos de futebol muito antes da EA, vamos considerar como parte da franquia PES apenas os jogos que vieram depois de "International Superstar Soccer". Em 1994, a empresa resolveu dar o seu passo mais ousado e assim nasceu JIKKYOU WORLD SOCCER: PERFECT ELEVEN, a versão japonesa de ISS.

Apesar de alguns considerarem a série uma predecessora espiritual do PES, a verdade é que podemos sim considerar as duas franquias como uma só. Inclusive, até hoje a série é chamada de Winning Eleven no mercado asiático.

As duas séries tiveram seus altos e baixos. Mas e agora? Qual das duas conquistou mais fãs, e por quê? QUE COMECE A GUERRA!

Cláudio R. Biasin

(Colaborador da WZ)

Desde a década de 90, conheço e jogo tanto o FIFA quanto o PES (que ainda se chamava ISS), e os considero ótimas franquias de futebol.

Mesmo com o FIFA tendo gráficos melhores, sempre preferi o PES devido a sua ótima jogabilidade, que é um misto de arcade e simulação. No PES não é simples ganhar uma partida de futebol, por isso, é muito importante saber montar o time, seja no ataque ou na defesa, para, assim, obter sucesso. Agrada-me muito a física da bola, ou seja, como a bola rola, parecendo-se muito com a de um jogo real. No FIFA, por vezes, dá a impressão de que ela, a bola, é muito leve, assim como a movimentação dos jogadores, que no PES apresentam maior fluidez, novamente, aproximando-se muito da realidade, sem contar os comandos do PES que são mais rápidos e precisos.

Os modos de jogo também são muito bons no futebol da Konami, mais dinâmicos, velozes e práticos, principalmente a "Master League", na qual você pode administrar um time desde a segunda divisão podendo fazê-lo subir para a primeira realizando contratações e vendas de jogadores, decidir salários, etc.

Embora o FIFA tenha mais times licenciados, somente o PES possui todos os times da primeira divisão do Campeonato Brasileiro e a licença da UEFA Champions League (Liga dos Campeões da Europa). Por esses motivos, prefiro o jogo de futebol da Konami, que mesmo parecendo mais simples, é o que melhor adapta as emoções das quatro linhas do campo para os games.

Carlos Santana

(Redator da WZ)

Jogos de futebol nos videogames nunca me atraíram muito, somente na vida real. O primeiro contato que tive com os jogos modernos de futebol foi com International FIFA Soccer para Mega Drive, e eu simplesmente achei tudo nele horrível. Apesar de todo o realismo e gráficos legais, eu não achava que ele representava bem o que um jogo de futebol deveria ser em um videogame, me atrevo a dizer que o primeiro FIFA quase me fez desistir de jogar games de futebol, pois meus amigos diziam que aquele era o melhor jogo de futebol até então.

Tempos depois, chegou à locadora a versão japonesa de ISS, vi uns carinhas jogando, e foi emocionante! A maneira com que a bola rolava, o toque rápido, o barulho da torcida, até mesmo como o juiz se comportava era algo incrível! Resolvi alugar e jogar com os amigos, e não deu outra, pouco tempo depois comprei o cartucho.

Com o segundo jogo, ISS Deluxe, tudo que havia no anterior foi melhorado, inclusive os gráficos, que para mim já eram perfeitos,

agora estavam ainda mais incríveis. Depois disso, migrei para um console que não tinha nem FIFA muito menos Winning Eleven, e acabei me desligando totalmente dos jogos de futebol. Contudo, na época do PS2 pude jogar as duas séries novamente e senti o peso da evolução: enquanto o FIFA era quase um simulador, com muito mais realismo, PES também havia evoluído, e movimentos simples como chutar direto para o gol tinham certo tempo para acontecer, mas, ainda assim, era mais rápido do que o FIFA. No geral, os dois ficaram muito equiparados, e a diversão estava presente em ambos.

Aqui no Brasil, tivemos as customizações que vinham desde o primeiro ISS do SNES, mods como Campeonato Brasileiro, Ronaldinho Soccer, e Bomba Patch, na minha opinião, deixam a série PES ainda mais divertida, de modo que meu voto vai para PES!

Djair Magalhães

(Redator da WZ)

Eu sempre gostei de jogos de esporte e, por isso, desde pequeno procurava por algum representante desse famigerado gênero. Na época da escola, era comum reunir os amigos, jogar videogame e tomar tubaína. E assim, numa tarde ensolarada de terça-feira, fui apresentado ao FIFA. Passei bons momentos com esse game e suas partidas, sempre acaloradas. Mas, um gigante criado pela Konami apareceu pouco tempo depois e elevou o nível das disputas do futebol eletrônico.

Com gráficos, jogabilidade e efeitos sonoros sensacionais, ISS fez com que todos os fervorosos fãs do esporte bretão eletrônico obliterassem da mente qualquer outro jogo do gênero. Os contras eram muito mais disputados — lembro que a rivalidade começava na escolha dos times, nas alterações dos esquemas táticos e explodia quando alguém tomava um drible desconcertante seguido de gol. Várias lendas fictícias nasceram dessa franquia, tanto que hoje várias pessoas ainda se lembram de Allejo, Beranco, Gomez, Galfano, Koppers, Murillo, Milakov, Redonda, Capitale, Fuerte, dentre outros.

Winning Eleven/Pro Evolution Soccer foi o seu sucessor espiritual e também muito jogado na década seguinte. Dominou a geração PS2 aqui no Brasil, graças ao hack BOMBA PATCH (100% atualizado). Foram muitas horas de jogatina, e sim, eu escalava o Roberto Carlos no ataque!

Diante de tudo isso, e levando em consideração toda a diversão e nostalgia proporcionada — voto na dupla ISS/PES como vencedoras supremas desse Total War.
EU VI O ALLEJO JOGAR!

VEREDITO WARPZONE

Lavada de 3 X 0, torcida Brasileira!

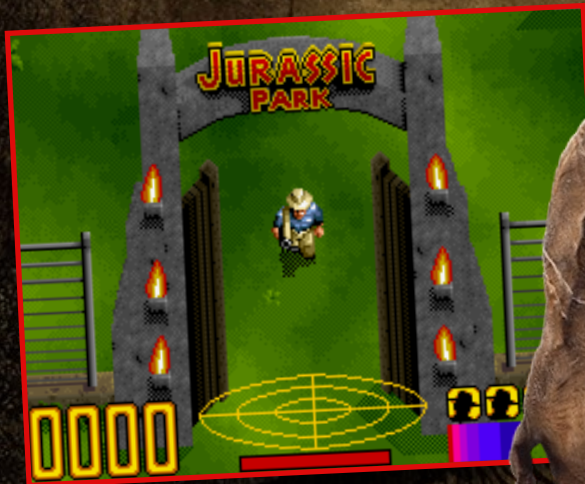
FIFA é muito bom, mas parece que o futebol moleque e os mods de PES marcaram mais os corações de nossos redatores.

Por **Maurício Mauhard**

SE CORRER O BICHO PEGA, SE FICAR O BICHO COME!

Em 1993, uma verdadeira revolução cinematográfica ocorreu quando Steven Spielberg apresentou a todos o clássico "JURASSIC PARK", que impressionou o mundo com seus gigantes dinossauros construídos digital e roboticamente, tão perfeitos que pareciam reais! O sucesso foi tão grande que desencadeou uma verdadeira avalanche de produtos relacionados ao filme, dentre os quais, é claro, muitos games. Neste especial, abordaremos três marcantes jogos desta franquia lançados durante a geração 16 bits: Corra! Ou será devorado! *Mas antes, termine de ler a matéria*!

JURASSIC PARK
(SNES) – 1993

O primeiro game da franquia para o Super Nintendo possui um modo simples de jogo, que consiste em andar pelo parque em forma de campo aberto, explorando as áreas e coletando os ovos de dinossauros espalhados pelo local. Mas esta não é uma missão fácil, o gameplay deste jogo pode demorar até um dia inteiro de jogatina, você precisará explorar bem os enormes mapas internos, onde, ao entrar nas casas, o modo de visão se transforma, alternando de mapa aberto para um estilo FPS, e aí é meter bala nos bichos raivosos que vêm para cima com tudo! A trilha sonora surpreende nos primeiros momentos, mas com o tempo se torna repetitiva, da mesma forma que o fator diversão,

dado o fato das missões serem longas e cansativas. Mas se você é fã da série, provavelmente isso não será um problema, e o jogo será uma ótima experiência, repleta de referências ao filme.

JURASSIC PARK PART 2- THE CHAOS CONTINUES

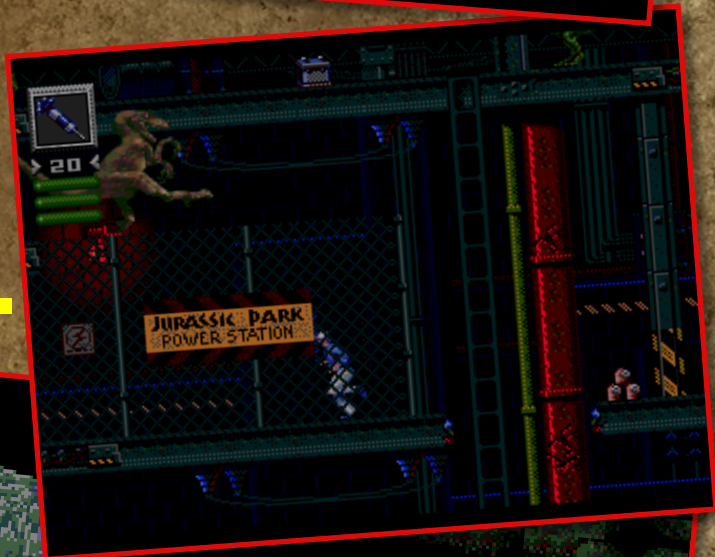
(SNES) - 1994

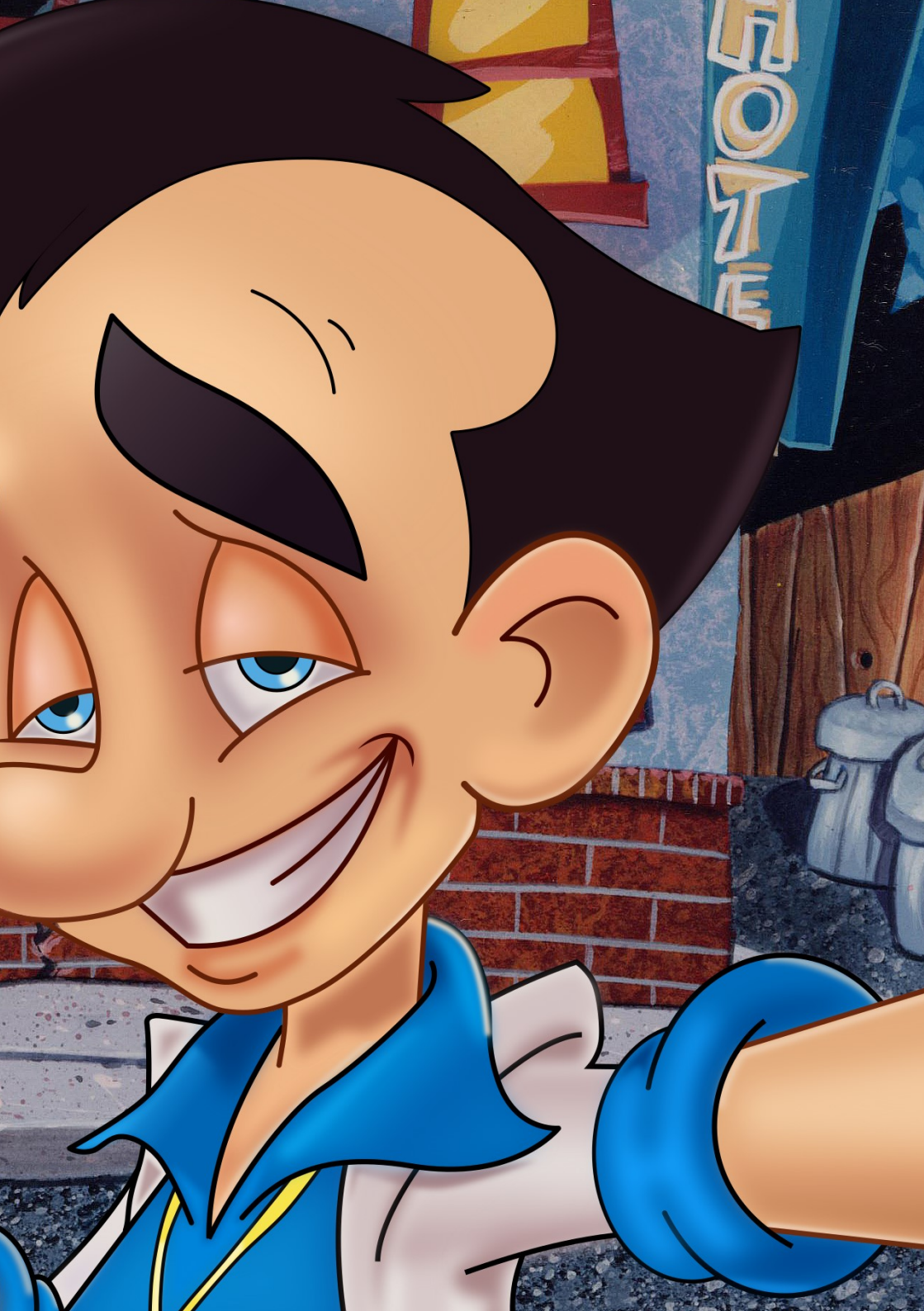
Um ano após o lançamento do primeiro game, os fãs recebem "Jurassic Park The Chaos Continues", considerado por muitos o melhor jogo baseado na franquia lançado nos 16 bits. Com uma receita infalível, apresentando um estilo Shooter com ação e movimentação em side-scrolling, gráficos e trilha sonora de alto padrão e, principalmente, a possibilidade de jogar com dois players!

A história se passa após os acontecimentos de Jurassic Park, e serve como introdução ao segundo filme, "The Lost World", apresentando um possível "spoiler" de como seria a trama do novo filme, que seria lançado em 1997 (três anos após), contando a invasão da INGEN no parque já destruído para capturar os animais e levá-los à cidade. Você assume o papel de um soldado e deverá impedir isso para que se preserve, assim, o verdadeiro sonho de John Hammond (fundador do parque): deixar os animais em seu habitat natural, formando uma verdadeira reserva ecológica na ilha.

JURASSIC PARK
(Mega Drive) - 1993

Tanto o primeiro Jurassic Park do SNES quanto o de Mega Drive foram lançados no mesmo ano, porém a versão de Mega apresenta mudanças no gameplay, sons e gráficos que a tornam superior à do console da Nintendo.

O game apresenta jogabilidade com ação lateral (side-scrolling), e você pode escolher jogar com o Dr. Grant ou o Raptor! Quer mais? A imersão sonora é impecável, com grunhidos e rugidos que aproveitam ao máximo a capacidade sonora do console da SEGA. ■

HUMOR
MESTRE DA SEDUÇÃO E NUNCA USOU AS HASHTAGS:
#BONDEDAMAROMBA
#FITNESS
#PARTIUACADEMIA
#VASAFRANGO
#CROSSFITEIROS
#MONSTRO
#DIETALOWCARB
#BODYBUILDING
#FOCONAMISSAO
#NO PAIN
#NO GAIN

Lefty
TAXI
STOP
ARPZONE

LOJA ESPECIALIZADA
EM RETROGAMES,
JOGOS E ACESSÓRIOS
/flashpointstore
/flashpointstore
11-974402821
FLASH
POINT
Reviva a era de ouro dos jogos
www.flashpointstore.com.br

MATÉRIA DE CAPA

Por **Johnny Vila**

Leisure Suit LARRY

O final dos anos 80 e boa parte dos anos 90 foram marcados por um gênero que teve grande relevância nos PCs: os Adventures — também conhecidos como "Point and Click". Tais jogos eram marcados pelas próprias narrativas repletas de sacadas inteligentes e resolução de enigmas indispensáveis para o progresso do jogador.

Diversas empresas exploraram o gênero, dentre elas, a Adventure Soft, Westwood Studios, Infogrames, e as referências absolutas nesta categoria de jogos: LucasArts e Sierra. Esta última apresenta uma história singular, que resultou em uma filosofia de desenvolvimento de games responsável por alguns dos maiores clássicos da história dos jogos para computador. Fundada de forma praticamente artesanal, na residência do casal Ken e Roberta Williams, a Sierra On-Line ganhou o mercado como poucas empresas conseguiram e, em determinado momento, possuía tanta representatividade que, para cada dólar vendido em software nos EUA, $ 0,25 centavos (ou seja, um quarto do total) eram receita ligada diretamente aos produtos comercializados pela empresa.

O casal Ken & Roberta Williams

King's Quest I: The Quest for the Crown

Enquanto Ken Williams era responsável pela administração da Sierra, sua esposa Roberta apresentava ao mundo seus primeiros games. Em poucos anos emplacaram aquele que seria o maior sucesso do estúdio ao longo da sua história: King's Quest, série que recebeu sete continuações entre 1984 e 1998, e um remake/reboot em 2015 — já nas mãos da Activision (confira mais sobre o game na edição n°1 da Revista WarpZone).

Police Quest I (VGA)

Quando Ken Williams perguntou a Al Lowe se ele aceitava realizar um remake para o adventure em texto com temática adulta, Softporn (lançado anos antes), Lowe imediatamente foi jogar o game, então retornou para Ken e disse que achava o jogo datado, informando que somente assumiria o projeto se o produto pudesse se tornar um jogo de humor. Ken então respondeu que Al poderia seguir adiante com a ideia, afinal, mesmo que o game não conseguisse o retorno financeiro almejado, não seria algo tão drástico, dado o fato de que ainda teriam King's Quest vendendo incrivelmente bem e segurando o orçamento da empresa.

Al Lowe cuidou então de toda história e do game design para o projeto, e para a parte gráfica chamou Mark Crowe que, juntamente com Scott Murphy, havia criado no ano anterior a série "Space Quest".

Surgia assim "Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards", game que apresentava o intrépido Larry Laffer, e suas desventuras para perder a virgindade e encontrar seu grande amor. O primeiro objetivo Larry consegue resolver em seu game (mesmo que através de

Durante os anos iniciais da empresa, Ken agregou diversos funcionários à equipe: alguns criariam suas próprias séries como Jane Jensen (Gabriel Knight), Corey e Lori Cole (Quest For Glory), Scott Murphy e Mark Crowe (Space Quest) e Jim Walls (Police Quest). Todos eram devidamente creditados por seus trabalhos, tendo seus nomes e fotos estampados nos versos das caixas dos seus games, algo até então pouco praticado no mercado de games.

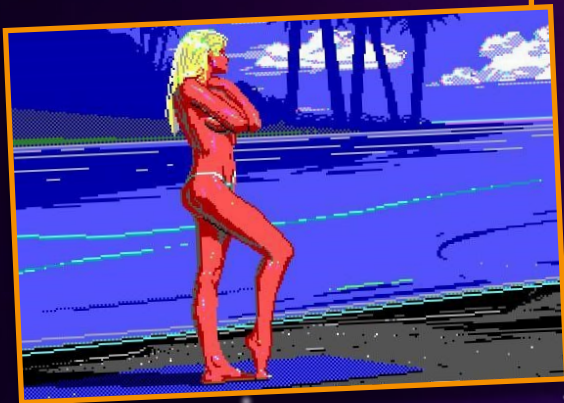
Um dos primeiros funcionários da Sierra, um ex-professor de música já com uma idade considerável quando comparado aos demais, chamou a atenção de Ken por ter, de forma autodidata, desenvolvido seus próprios games e apresentado em alguns eventos. Tratava-se de Al Lowe, que rapidamente foi contratado pelo estúdio atuando em diversos papéis dentro da equipe, até receber a oportunidade para apresentar ao mundo sua criação: Leisure Suit Larry.

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards (1987)

recursos monetários), porém sua busca pela cara-metade ainda perduraria por alguns games (ou, em determinado ponto de vista — sem entregar spoilers –, continua até hoje).
Em 1991, o game recebeu uma nova versão com gráficos no estilo VGA e jogabilidade tipo SCI (cursores para as ações em vez de digitação de comandos).

Em 2013, após o sucesso em campanha de financiamento coletivo, o estúdio Replay Games lançou a versão Reloaded, contando com conteúdo adicional e participação de Al Lowe na produção.

Leisure Suit Larry 2: Goes Looking for Love (In Several Wrong Places) (1988)

A saga de Larry em busca de seu grande amor continua, mas, desta vez, dentre outras inusitadas situações, nosso protagonista ganha na loteria, participa de um programa de TV sobre namoros, e se envolve em um incidente de espionagem internacional envolvendo a KGB.

Como o jogo apresenta um número de locações superior ao primeiro game, precisou ser comercializado em mais de um disquete. Com isso, optaram por dividir o jogo em "estágios", onde cada volume representaria uma etapa do game, evitando assim que o jogador tivesse que frequentemente trocar de disquete com as idas e vindas às localidades do jogo.

Leisure Suit Larry III: Passionate Patti in Pursuit of Pulsating Pectorals (1989)

No terceiro game, somos finalmente apresentados a "Passionate Patti", personagem que acaba se tornando (pelo menos durante um tempo), o grande amor de Larry. Em determinado momento do game ela é jogável.

Larry 3 é o ultimo game da série a utilizar o sistema "AGI" da Sierra, no qual as ações a serem executadas eram comandadas por digitação de verbos após posicionar o personagem próximo do item ou objetivo almejado.

Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies

Primeiro, é importante dizer que, apesar do título acima, Larry 4 nunca existiu. Isso mesmo, a série pula diretamente do terceiro para o quinto game! Duas histórias explicando o fato: A série havia sido idealizada como uma trilogia, com Larry obtendo seu final feliz no terceiro game, mas, com o sucesso comercial, um novo jogo foi solicitado. Al Lowe se via em um impasse, pois já havia finalizado a história para o protagonista. Começou então com uma ideia para o novo projeto: um game on-line. Em razão das limitações técnicas da internet na época, o projeto foi engavetado, trazendo-o de volta ao problema para as ideias do próximo título.

Eis que um dia, uma pessoa perguntou para Lowe se ele estava trabalhando em Larry 4, e ele — já cansado de tanto responder essa pergunta — disse: "Não! Estou trabalhando em Larry 5!" Eureca! Aí estava a solução encontrada, bastava pular diretamente para o quinto game e colocar os personagens em novas situações, sem a obrigatoriedade de explicar passo a passo os acontecimentos desde a última vez em que foram vistos. Piada pronta ou não, a realidade é que acabou sendo uma ótima sacada de marketing, pois em uma época de internet limitada para acesso de informações, os fãs quebraram a cabeça para entender como perderam o lançamento de Larry 4 ao ver diretamente Larry 5 nas lojas.

Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work (1991)

Superado o impasse da história, o novo game apresenta Larry e Patti já separados, em diferentes localidades. O game permite alternar a jogabilidade entre os dois personagens.

Larry 5 foi o primeiro da série a utilizar os gráficos VGA em um estilo mais cartoon, adotando de vez o visual que se tornaria referência para o personagem.

O jogo também foi o pioneiro na franquia a adotar a engine SCI, totalmente baseada na utilização de ícones de ação, abdicando da entrada de dados em formato escrito.

Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out! (1993)

Em seu sexto título (ou seria quinto?), Larry volta às origens do cerne do primeiro game, e parte em busca do maior número possível de garotas durante a estadia em um famoso resort (Patti foi deixada de lado no game, sem nenhuma explicação).

Já na era do CD-Rom, o game foi o primeiro da série a apresentar dublagem com o ator e dublador Jan Rabson no papel de Larry.

Leisure Suit Larry 7: Love for Sail (1997)

Larry 7 apresentava um estilo visual claramente superior aos demais games da série, seguindo um formato cartoon adotado por games lançados na mesma época, como “King's Quest VII: The Princeless Bride”, “A Maldição da Ilha dos Macacos” e “Criatura Crunch”. Jan Rabson reprisa como dublador do protagonista. Foi também o primeiro game da série com trilha sonora digital.

No game, Larry mais uma vez é abandonado por sua “amada”, e então resolve acabar com suas mágoas na busca por novas conquistas em um cruzeiro. O game foi o primeiro da franquia a receber o selo M (Mature) do órgão de classificação etária ESRB, ou seja, o equivalente a indicado para maiores de 18 anos.

O game interagia de forma interessante com o jogador, como por exemplo, liberando na pasta do jogo Wallpapers das garotas que Larry faturava; um objetivo in-game inspirado em “Onde Está Wally?”, que se superado ao longo do jogo libera um vídeo exclusivo; além do curioso "CyberSniff 2000", uma cartela real que acompanhava o pacote do game, podendo ser descrita como uma espécie de “raspadinha” com diversos quadrantes com cheiros diferentes a serem acionados em determinados momentos indicados pelo próprio game, mergulhando de uma forma inusitada na experiência.

Outros Games

Além dos jogos principais, Larry ainda estrelou uma série de outros games, como o pacote de aplicativos para o sistema operacional "The Laffer Utilities (1994)", a última participação de Al Lowe na série nos tempos clássicos da Sierra com "Leisure Suit Larry's Casino (1998)" e as duas questionáveis continuações da série estreladas pelo sobrinho de Larry Laffer: Larry Lovage, "Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (2004)", desenvolvido pela High Voltage Software, que apresentava um jogo com mais ação e repleto de mini games e o desastroso "Leisure Suit Larry: Box Office Bust (2007)", desenvolvido pelo estúdio Team 17, que tenta transformar a série em um game no estilo GTA.

Houve ainda games mobile também de qualidade questionável, além de um game cancelado para N Cage, inspirado no game Magna Cum Laude, de 2004.

Em 2018, o estúdio alemão CrazyBunch lançou "Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry", com distribuição pela Assemble Entertainment. O game coloca Larry Laffer, que retorna como protagonista após ter "cedido" lugar ao sobrinho nos dois últimos jogos, em um cenário atual. Mesmo sem qualquer envolvimento do criador do personagem, o game conseguiu aproveitar o "espírito" dos originais tornando o título em uma verdadeira continuação para a franquia.

ENTREVISTA AL LOWE

A WarpZone teve a oportunidade de conversar um pouco com o veterano Al Lowe (que ao longo de sua carreira se autointitulava o game designer mais velho do mundo), confira:

Após 15 anos atuando como professor de música, como foi a decisão de trocar de profissão, adentrando em um mercado relativamente novo como era o de games até então. Como foi a reação (e recepção) de sua família para tal escolha?

AL: Minha esposa trabalhava como professora, então nós decidimos que poderíamos viver da

Leisure Suit Larry — Wet Dreams Don't Dry

renda dela se fôssemos cautelosos o bastante. Com isso, apostaríamos minha renda para que eu pudesse tentar o sucesso como criador de games. Ou seja, ela me deu a oportunidade de experimentar os videogames, e claro, acabou funcionando muito bem para nós.

Bom, foram 15 anos... por um longo tempo vestindo um terno apertado, e por vezes apenas uma camisa e uma gravata... e eu estava ansioso para me livrar daquilo. Pensei que a melhor coisa que poderia fazer seria trabalhar em casa e viajar poucos metros entre a cozinha e meu escritório, além de passar o dia sozinho, programando, e foi maravilhoso! À medida em que os jogos evoluíam, eventualmente acabei trabalhando em um escritório com outros desenvolvedores, e foi divertido também, de uma maneira diferente. Enfim, mesmo com a idade, eu estava pronto para fazer uma mudança de carreira, e fui fazer algo que eu amava.

Após aprender sozinho a desenvolver softwares e comercializá-los por conta própria, como foi o primeiro contato com Ken Williams e a consequente contratação para trabalhar na Sierra?

AL: A primeira vez que eu vi Ken Williams, ele e Roberta estavam caminhando por um evento da Apple, olhando os produtos da concorrência. Minha esposa e eu gastamos muito dinheiro (mais do que poderíamos) para alugar um pequeno estande e exibir os jogos que havíamos criado. Ken veio até nosso estande, olhou o que eu havia feito, se virou e gritou para Roberta que estava logo atrás: "Ei Berta, venha cá, você tem que ver isso! Esses games se parecem com os seus jogos!", comentário que, para mim, foi motivo de orgulho. Então ele me disse, "Por que você não vem ao nosso estande amanhã de manhã antes do evento começar, e eu lhe darei cópias gratuitas de todos os nossos jogos?", e eu disse, "Claro! Eu adoraria".

Então, na manhã seguinte cheguei cedo e fui até o estande deles, e alguém me disse: "Oh, Ken não estará aqui hoje", e eu pensando, "Droga, me enganaram, ele mentiu para mim". Porém não foi bem isso, na noite anterior a casa deles pegou fogo, e ele foi até lá para tentar resgatar o pouco do que podia. Logo depois ele entrou novamente em contato comigo e disse que queria me tornar rico e famoso, e eu obviamente, disse: "Claro, vamos fazer isso (risos)", e depois o resto é história.

Como era sua relação com Ken & Roberta Williams, além de outras personalidades, como Jane Jensen, Corey e Lori Cole, Scott Murphy, Mark Crowe e Jim Walls, dentre outros que marcaram os tempos de ouro dos Adventures (e da própria Sierra)?

AL: Bem, eles eram pessoas horríveis, malvadas, feias e tão rudes, diria até que mal intencionadas... Não, não (risos)... eles eram maravilhosos! Era um tempo diferente, todas as pessoas estavam bem e eu tinha um relacionamento diferente com cada um deles: Jim Walls e eu moramos juntos no verão em que produzimos "Police Quest 1".

Sierra e Lucas Arts eram os maiores expoentes em termos de jogos de aventura ao longo dos anos 80 e 90. Apesar da distância física entre as empresas, havia alguma rivalidade? Refiro-me a tentar sempre lançar algo melhor do que o que eles lançavam.

AL: A única rivalidade entre Lucas Arts e Sierra existiu apenas nas mentes dos fãs. Todo o pessoal da Sierra sempre ficava empolgado quando um novo jogo da Lucas Arts era lançado, porque teriam um novo game para jogar. Conversei com Ron Gilbert (Maniac Mansion, Monkey Island) e Tim Schafer (Grim Fandango, Full Throttle) e outros caras de lá desde então, e descobri que eles sentiam o mesmo por nós. Nunca foi competitivo, porque havia tão poucos jogos e eram de tanta qualidade que todos nós esperávamos para jogar os jogos da outra empresa. Até poderia dizer que houve uma competição, mas apenas para tentarmos fazer jogos melhores — esse seria um bom tipo de competição.

Ron Gilbert e eu passamos recentemente um final de semana juntos na Noruega, onde fizemos um painel em uma convenção de games. Essa pergunta sobre a competitividade surgiu, no tom de como era o "ódio entre vocês?"... e dissemos: "Ei! Nós nos amávamos!"... Não havia ódio, era uma admiração mútua.

Mark Crowe e eu trabalhamos juntos em vários jogos... eu era um ex-professor do ensino médio e ele mal havia terminado o ensino médio, ou seja, eu tinha o dobro de sua idade, eu era o cara com a experiência e ele o cara novo, mas extremamente talentoso. Ele aprendia tudo imediatamente, e é por isso que é tão bem sucedido.

Scott Murphy e eu começamos juntos. Ele estava no departamento de QA testando jogos e, se não me engano, ele havia começado no departamento de suporte aos clientes respondendo perguntas aos jogadores. Logo ele mudou para o setor de QA e em seguida para programação. Acho que seu primeiro jogo como programador foi "Black Caldron", que eu escrevi por volta de 1984 -1985. Foi nesse momento que ele realmente começou a trabalhar comigo, e em seguida conheceu Mark Crowe, e juntos formaram a dupla autointitulada "Two Guys From Andromeda" para criar a série Space Quest. Eles, inclusive, terão um jogo novo saindo em breve, financiado pelo Kickstarter: "Space Venture".

Com Jane Jensen eu apenas trabalhei, não foi uma relação muito próxima, mas sempre fomos amigáveis. Por fim, Ken e Roberta se tornaram bons amigos de minha esposa e eu. Ainda nos vemos com frequência, inclusive saímos para jantar há pouco tempo.

A que fatores você atribui o declínio dos jogos de aventura?

AL: Bem, eu tenho um artigo no meu site (AlLowe.com) sobre este tema em particular. Eu afirmo que meu entendimento é de que os jogos de aventura eram perfeitos para os anos 80. Você tinha um computador, e com ele você tinha que solucionar quebra-cabeças. Era tão difícil fazer qualquer coisa em um computador, o DOS era extremamente rigoroso quanto à

entrada de dados, exigindo que você digitasse exatamente o comando desejado, sendo implacável com erros de digitação. Então, nesse sentido, os jogos de aventura foram apresentados como um quebra-cabeça, e você teria que o resolvê-lo.

Lembro que, em uma conversa com Ken, ele me disse "quando 10% dos americanos tiverem um computador, teremos muito trabalho e sucesso, porque quanto mais computadores existirem, mais jogos serão vendidos", e em termos foi o que aconteceu, mas estávamos errados em determinado ponto de vista, pois estávamos apelando para apenas 1 ou 2% das pessoas que gostavam de jogar xadrez, resolver quebra-cabeças, enigmas ou mistérios... nós não previmos a popularidade que os jogos "Shoot 'em up" teriam no mercado, praticamente não deixando espaço para os jogos de raciocínio.

Os jogos de aventura possuíam grandes personagens e ótimos diálogos, e levavam o jogador a averiguar a trama e circunstâncias para descobrir as coisas por si mesmo, mas era muito mais fácil programar um jogo em que você tem vinte maneiras diferentes de explodir a cabeça de um inimigo... enfim, acho que o "fim" dos jogos de aventura foram autoinduzidos porque, conforme a audiência mudava, não reduzimos o grau de dificuldade e exigência do gênero, e acho que foi um erro da nossa parte.

Anteriormente a Larry, você não havia realizado nenhum trabalho relacionado a humor, dessa forma, quais foram os principais desafios que encontrou com o projeto quando definiu que a abordagem para o novo "Softporn" que Ken almejava seria um game predominantemente de comédia, digamos que um dos jogos pioneiros no gênero?

AL: Para mim, o grande desafio foi tentar ser engraçado. Eu nunca havia escrito nada engraçado, nunca havia escrito uma história de humor... Mas eu sempre gostei de comédia, então minha abordagem foi tentar colocar ali qualquer coisa que eu achava que para mim soava engraçado e que imaginava que seria engraçado para alguém. O primeiro exemplo é o cachorro que aparece no início do game, se você não se movimentar ele vai lá e urina na sua perna como se fosse um hidrante, ou seja, é uma coisa simples e até estúpida, mas eu pensei "acho que muitos vão achar engraçado", e felizmente aconteceu.

Quais suas principais inspirações para a criação do personagem? Houve alguma relação a acontecimentos reais para as cômicas situações e jornadas de nosso intrépido herói?

AL: Tínhamos um vendedor que trabalhava para a Sierra, e ele gostava de sair em suas viagens de negócios e voltar contando a todos nós sobre suas conquistas sexuais. Enquanto isso, nós permanecíamos sempre lá sentados sob nossos monitores sem ter essas experiências... eu acabei odiando isso, então pensei que esse era um cara que eu poderia tirar sarro. Eu meio que o estilizei depois disso, e na verdade, o sobrenome de Larry seria o sobrenome deste vendedor. Então, pouco antes de o jogo ser lançado, alguém me ligou e

perguntou: “você está utilizando o nome dele no jogo”? E respondi: Sim. Eles riram e então me disseram que não poderiam manter aquilo, e que eu deveria mudar o sobrenome do personagem. Pensei então que como eu tinha o título “Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards”, então provavelmente deveria começar com “L”. Então peguei um lote de enciclopédias e comecei a procurar algo na seção com a letra “L”, e em seguida vejo uma foto de um sujeito chamado “Arthur B. Laffer”. E eu pensei que o melhor nome para um personagem de comédia do que "Laffer". E é exatamente assim que o nome dele se tornou “Laffer”.

O visual de Larry foi baseado nesse vendedor também?

AL: Não, porque eram tão poucos pixels para trabalhar, então o design era muito mais da imaginação de Mark e as pequenas mudanças que ele poderia fazer para não parecer com outro personagem dos outros games... Então ficou claro que ele tinha uma camisa por baixo de um terno branco e era calvo na parte posterior da cabeça... Mas sabe, é engraçado como ao longo dos anos nas artes dos manuais e através dos diferentes artistas que trabalharam neles, o conceito de Larry evoluiu. Inclusive eu tenho um gráfico em meu site (AlLowe.com) que mostra a evolução de Larry com o passar dos jogos, o que é engraçado.

Os manuais dos primeiros games refletiam a ideia dos desenvolvedores para o visual do personagem

Ao longo dos anos, e em uma série tão duradoura, como foi a evolução em termos de desenvolvimento e criação de conceitos? Você comumente se refere a “Larry 7” como seu favorito na franquia, acredita que somente fatores tecnológicos possibilitaram o resultado obtido com o game ou sua própria “evolução” como desenvolvedor contribuiu para chegar a uma versão definitiva na série?

AL: Quando comecei não havia livros sobre programação, tutoriais ou aulas. Certa ocasião, quando liguei para uma faculdade local e perguntei se eles tinham algum curso de programação para Apple 2, eles responderam que não, que tinham apenas cursos em “Fortan e “Cobol” (linguagens de programação comuns na época). Ou seja, quando começamos, não tínhamos ideia do que estávamos fazendo. A única maneira com a qual aprendíamos era jogando os games de outras pessoas e determinando o que gostamos ou não, e eu gostei muito dos jogos da Roberta, considerava eles divertidos, bonitos e interessantes, de modo que os meus acabaram parecendo muito com os dela.

Foi um trabalho muito duro, demorava muito para fazer coisas que hoje em dia são facilmente desenvolvidas com as ferramentas disponíveis. E naquela época, se seu jogo fosse bem-sucedido, você receberia aprovação para fazer outro, se não vendesse, então você estava fora. Eu tive a sorte dos meus jogos venderem bem, então continuei criando, e somente no Larry 7 que eu realmente senti que sabia bem o que estava fazendo.

Após trabalhar em jogos temáticos voltados ao público adulto, como foi o processo de produção de um produto voltado para a família, como foi o caso de Torin's Passage?

AL: Ken estava interessado em um produto "família" para sair nos anos que não houvesse um novo King's Quest (pois Roberta havia entrado em um ciclo de dois anos para o desenvolvimento de seus jogos), e ele achava que a empresa precisava de um ciclo de um ano para produtos "família". Com isso, naquele ano Roberta fez Phantasmagoria, cujo tema era adulto, e eu fiz Torin's Passage.

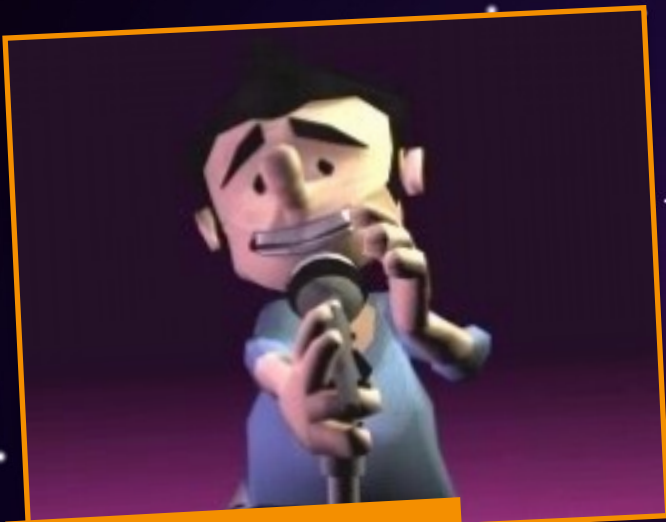
Quanto de Leisure Suit Larry 8: Lust in Space estava, digamos, pronto quando do derradeiro fim da Sierra, e consequentemente da série como a conhecíamos?

AL: Quando Ken teve a empresa dele praticamente roubada por criminosos (que inclusive acabaram indo para a cadeia anos depois) em uma aquisição hostil, eles trouxeram gerentes que não entendiam do negócio de jogos, ou do desenvolvimento, ou até mesmo de qualquer coisa... mas enfim... Um deles tentou me convencer a fazer o "Larry's Cassino" utilizando um jogo de cassino que eles tinham os direitos e estava pronto, e apenas substituindo os gráficos para tornar outro produto e adaptar à franquia Larry.

Eu disse que aquilo era besteira, que eu não iria fazer um jogo em cima de outro jogo que já estava sendo vendido. Disse, então, que me deixassem fazer esse novo projeto de modo criativo e distinto daquele produto. Naquela época, a internet estava apenas começando e decidimos fazer um jogo on-line de cassino, porém meu erro foi deixar o produto funcionar com o servidor deles, pois logo que eles decidiram fechar o servidor, o jogo parou de funcionar... essa foi uma lição que eu aprendi de uma maneira difícil. Após terminar Larry's Cassino, eu disse "Bem, vocês querem que eu comece um novo jogo de aventura?", e eles começaram a fugir do assunto, mas insisti e deixei bem claro que precisaria de um contrato assinado antes de começar qualquer coisa nova porque eu não era empregado da Sierra (sempre fui um contratado externo).

Eles então sugeriram que eu seguisse em frente, começasse os trabalhos no projeto e depois iriam providenciar as questões do

Torin's Passage

Game que levou aventura aos PCs e recebeu uma versão Legendada em Português pela Brasoft

Primeiro teste de Larry em 3D

reutilizáveis. Se você faz algo engraçado uma vez, ao voltar a fazer novamente a mesma coisa dificilmente será tão engraçado, e se você fizer de novo e de novo, não será nada engraçado, e as pessoas vão começar a odiar aquilo. Acho que as pessoas continuam rindo, eu assisto a muitos shows de comédia e as pessoas ainda riem, mas hoje a indústria é impulsionada completamente por resultados, ou seja, deve haver referência de algum outro jogo semelhante que vendeu bem para uma empresa concordar em publicar algum projeto. As empresas não querem arriscar e buscar direções diferentes, materiais e ideias diferentes, querem apenas fazer jogos parecidos com algo que já está no mercado, e assim poderem maximizar seus lucros.

contrato. Obviamente que pensei "não, eu não sou idiota, não vou fazer isso". Então, basicamente segui matando o tempo, eu tinha um artista que estava procurando algo para fazer, então ele criou um Larry em 3D, animamos a cena, colocamos música e testamos. Inclusive este teste pode ser visto em meu site, é basicamente o suspiro inicial de Larry em 3D, mas como nunca houve um contrato, eu me recusei a começar a escrever o jogo. Eu tinha uma linha de história em mente, eu sabia onde eu queria ir, mas de fato nunca houve um projeto efetivamente falando para Larry 8... e quando ficou óbvio que eles não estavam mais interessados em fazer novos jogos de aventura, eu limpei minha mesa, comecei meu site e tenho sido um aposentado feliz por 20 anos.

No passado a vertente de humor era muito explorada em games como Monkey Island, Space Quest e o próprio Larry, hoje em dia o gênero não é muito presente no mercado. A que você atribui essa dificuldade de se fazer humor nos games nos dias atuais?

AL: Eu acho que é porque, além de serem mais difíceis de fazer e projetar, as comédias não são

Como foi a reaproximação com a série e o mercado de games, com sua participação em Leisure Suit Larry: Reloaded? E como foi trabalhar em um modelo mais próximo dos fãs?

AL: Foi muito divertido fazer este projeto. É uma pena que o jogo não vendeu o suficiente para que pudéssemos fazer outros jogos. Acredito que é um bom jogo, muito melhor que o original, nós adicionamos milhares de linhas de diálogo, novas situações de comédia e até uma nova mulher para você conquistar. Infelizmente, como disse, não foi tão bem comercialmente, acredito que principalmente por causa da gestão da empresa responsável.

Em sua opinião, qual a melhor versão do primeiro LSL? O original, a versão VGA de 1991 ou a Reloaded?

AL: Reloaded com certeza!

Um novo game foi recentemente anunciado, "Leisure Suit Larry Wet Dreams Won't Dry". Você possui algum envolvimento com o projeto?

AL: Tudo o que sei sobre esse jogo é o que eu li on-line. Eles nunca entraram em contato comigo ou tiveram qualquer tipo de interação. O que eu diria é que espero que o jogo em si seja mais criativo que o título, que não é algo que eu usaria. Enfim, eu os desejo sorte, e espero que tenham sucesso com o jogo, mas como eu disse, não tenho nada a ver com o projeto.

Caso a Sierra dos velhos tempos voltasse e lhe oferecesse um destes projetos, com recursos e a equipe que necessitasse, qual você escolheria: "Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies" ou "Leisure Suit Larry 8: Lust in Space"?

AL: Larry 8 com certeza! Porque eu nunca estragaria a piada em torno de Larry 4.

Alguma possibilidade de termos um "Larry 8" em um futuro próximo?

AL: Bem, não no meu futuro... eu não possuo os direitos para os personagens, histórias ou qualquer material que eu criei para a Sierra, que eventualmente acabou indo para as mãos da Activision, que posteriormente vendeu a propriedade intelectual "Leisure Suit Larry" para a empresa Codemasters, da Alemanha. Então, cabe a eles definir o que fazer com a franquia. ■

A mesma cena retratada nas três versões do primeiro game da série

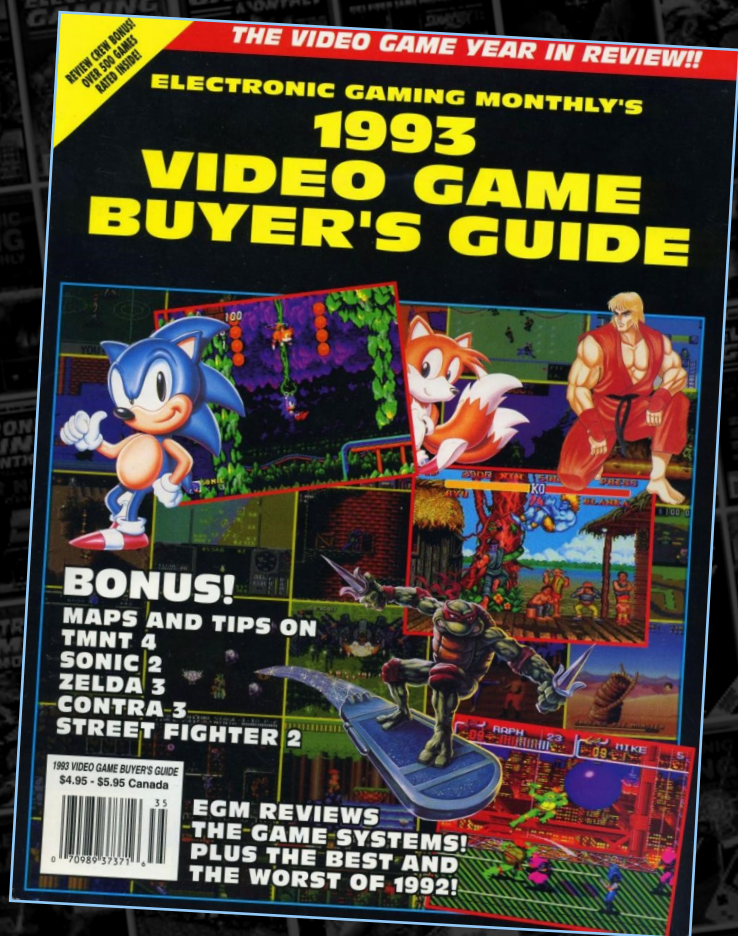
CRÔNICA

Por **Zemo**

ELECTRONIC GAMING MONTHLY

A BANCA DO OSVALDINHO E EU

Desde cedo, tive uma relação inseparável com as bancas de jornal. Uma das minhas memórias mais antigas é a do meu pai comprando para mim uma revistinha do Pelezinho, em uma época em que a Seleção representava o que o país tinha de melhor no futebol, e todo mundo parava para assistir aos jogos da Copa — acho que era 1982. Quando tinha algum álbum de figurinha que virava febre, eu estava sempre na banca comprando aquele pacotinho com o troco do pão (levando sapatada quando meu pai descobria). Era nas bancas de jornal, também, que encontrávamos outras coisas bacanas, como times de futebol de botão e as famosas bombinhas, mas isso é outra história.

A banca que guardo com mais carinho na lembrança é a do Osvaldinho. Foi nessa banca que vi pela primeira vez uma revista de games, e foi nela que gastei toda a grana que consegui descolar entre a infância e a adolescência.

ULTRA PLAY

SUPER NES STRATEGIES FOR WINNING BIG!

SUPER FILE		
MANUFACTURER	FORMAT	DIFFICULTY
CAPCOM	CARTRIDGE	HARD
AVAILABLE	MEGABITS	LEVELS
JUNE	16 MEG	12
THEME	PLAYERS	% COMPLETE
FIGHTING	1 OR 2	75%

SURVIVAL OF THE FITTEST...

Several years ago, a hot new fighting video game hit the coin-op scene. It was named Street Fighter. It developed so that two players could square off against the computer in quality one-on-one large character combat. Only Karate Champ from eons ago accomplished this feat. Recently, a new generation of World Warriors was born when Street Fighter II hit the arcades. An instant smash hit, Street Fighter II sent ripples of excitement through the gaming industry. Now, after all the hype and doubt, Street Fighter II is appearing on the Super NES as a 16-Meg monster with absolutely no slow-down and non-stop action. This is the game of the decade, unless Street Fighter II Champion appears on Super CD, we hope....

Each scene is loaded with fiery colors and crisp warping effects.

The same combos and strategies you use in the arcade work here!

76

com quem eu era mancomunado passou a parecer hostil para mim, e nem eu conseguia chamar alguém para fazer algum rolê, muito menos saía quando era convidado. Nem nas festinhas de aniversário, quando juntava mais gente e era mais legal, eu tinha coragem de ir. Não conseguia ir nem mesmo na banca de jornal.

Para falar a verdade, meu único escape nessa época eram os videogames. Naqueles mil mundos de fantasia, diversão e adrenalina, eu conseguia me alienar dos meus problemas e tinha um pouco de alegria. Não conseguia nem ir jogar com os amigos, nem mesmo ir às locadoras! Como superei isso?

Um dia, passando de carro perto da banca do Osvaldinho, pedi para a minha mãe parar, e acho que ela só parou o carro dado o meu contexto. E foi incrível. Na ponta da banca, pendurada por uma presilha, estava uma revista em inglês com o Ken, Sonic e as Tartarugas Ninjas na capa: "Electronic Gaming Monthly's 1993 Video Game Buyer's Guide".

O petardo parecia ter umas 200 páginas, o que botava no chinelo qualquer revista nacional da época. Prometi um milhão de coisas para a minha mãe caso ela me comprasse aquilo. Tomaria banho, trocaria de roupa, lavaria minha roupa! Ensaiava dez vezes sair de casa, chegava a mudar de calçada quando vinha gente na minha direção, andava tremendo na rua, mas não deu outra: voltei a frequentar a banca do Osvaldinho e fui superando minhas limitações graças a ele e à revista EGM! ■

Tudo que era moeda que pingava na minha mão ia parar nas mãos dele. Assim, além das bancas de jornal serem o primeiro local que passei a frequentar sozinho quando criança, sem os pais, eram também um dos locais que eu mais frequentava.

Nessa época, eu era muito rueiro, estava sempre por aí, sozinho ou com a molecada, mas isso mudou em um período em que — por conta do bullying que sofria dentro e fora da escola —, passei a sofrer de timidez excessiva. Tímido, introvertido, reservado — ao contrário do que possa parecer — eu sempre fui, mas estou me referindo a um período da vida em que sequer conseguia sair de casa. Eu chegava a ser arrastado para a escola, onde só conseguia me relacionar com um ou dois amigos mais próximos. Fora dela, toda aquela molecada